

# Zombie Town



GDD Plantilla escrita por: Benjamin “HeadClot” Stanley

*Agradecimientos especiales a Alec Markarián*  
De lo contrario esto no sería posible.

Reformateado: Brandon Fedie

## Licencia

Si usas esta plantilla en cualquiera de tus juegos, da créditos en el GDD (este documento) a Alec Markarian, Benjamin Stanley y Brandon Fedie. Trabajamos para que no tengas que hacerlo.

Siéntete libre de modificar, redistribuir, pero no vender este documento.

## **Visión General**

Tema / Escenario / Género  
Resumen de la mecánica principal del juego  
Plataformas dirigidas  
Modelo de monetización (Resumen)  
Alcance del proyecto  
Influencias (Resumen)  
Discurso de venta  
Descripción del proyecto (Resumen)

## **¿Qué distingue a este proyecto?**

Mecánicas principales del juego (Detallado)

## **Historia y jugabilidad**

Historia (Resumen)  
Historia (Detallada)  
Jugabilidad (Breve)  
Jugabilidad (Detallado)

## **Recursos Necesarios**

2D  
3D  
Sonido  
Código  
Animación

## **Calendario**

Objeto #1  
Objeto #2  
Objeto #3  
Objeto #4  
Resultados

## **Glosario**

## **Referencias**

# VISIÓN GENERAL

## ➤ Tema / Escenario / Género

- Tema: Juego de aventura.
- Escenario: Ciudad en caos
- Género: Top Down 3D Shooting.

## ➤ Resumen de la mecánica principal del juego

- Equipo con 4 personajes.
- Empiezas solo y vas encontrando a los NPC.
- Es posible cambiar al líder del equipo (con la limitación de 1 segundo de retraso al sufrir un golpe).
- Habrán zombies que perseguirán al líder del equipo.
- Si matan al líder del equipo pierdes.
- Rounds con cada vez más zombies y cuya velocidad va aumentando.
- Para ganar, es necesario recolectar todos los antídotos.
- Botiquines los cuales al recolectarlos recupera un porcentaje de la vida.
- NPCs (quien sabe si habrá texto, probablemente no).
- 2 armas (Escopeta, pistola y si hay tiempo, una metralleta).
- Antídotos para encontrar la cura del virus.
- Buffs para mejorar el gameplay (Disparo más rápido, Velocidad de movimiento, invencibilidad de 5-10 segundos, disparas más fuerte, quien sabe)

## ➤ Plataforma dirigida.

Consola XBOX ONE

## ➤ Modelo de monetización.

- Micro transacciones, para buffs temporales

## ➤ Alcance del proyecto.

<Escala de tiempo del juego>

- Costo: El costo por hora de cada miembro del equipo equivale a \$200

pesos (mexicanos) al día. Cada miembro trabaja 5 horas diario durante un periodo de 10 días.

- Tiempo de realización del proyecto: 10 días.

#### <Tamaño del equipo>

- <Equipo Central>
- <José Alberto Trejo Serrano>
  - ¿Rol dentro del equipo?: Programador. ○
  - Costo: \$200 mx. diarios.
- <María Fernanda Barraza >
  - ¿Rol dentro del equipo?: Programador. ○
  - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Ana Lucia Blanco>
  - ¿Rol dentro del equipo?: Diseñado de niveles. ○
  - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Cesar Roberto Gómez>
  - ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de elementos. ○
  - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Luz Arce Contreras>
  - ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de elementos. ○
  - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Ana Lourdes Cota>
  - ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de personajes. ○
  - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Javier Eliud Lizarraga>
  - ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de entorno. ○
  - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Gabriel Armando Pereda>
  - ¿Rol dentro del equipo?: Musicalización. ○
  - Costo: \$200 mx. diarios.
- < Licencias / *Hardware* / Otros costos>
  - No se invertirá capital en licencias. ○
  - No se invertirá capital en hardware.

▪ < Costo total desglosado>

- Cada hora por miembro es equivalente a \$200 mx.
- Cada miembro de trabajo trabaja 10 horas: \$2000 mx
- El día de trabajo equivale a: \$12,800 mx.
- La duración del proyecto equivale a: \$230,400 mx.

➤ **Influencias (Breve)**

Videojuego Boxhead: Nos inspiramos en las mecánicas de este juego, ya que trata de vencer hordas de zombies y puedes encontrar armas tiradas para ayudarte en tu supervivencia.

➤ **Discurso de venta**

Un juego plataforma 3D donde el objetivo principal es atravesar una ciudad en busca de una cura, esquivando y derrotando zombies. Se trata de jugar estratégicamente con los personajes del equipo que se va formando a lo largo de la partida, para terminar y lograr el objetivo, con vida.

➤ **Descripción del proyecto (Breve)**

Durante una pandemia zombie que se apodera de Lazy Town, un biólogo con la esperanza de encontrar sobrevivientes buscará preparar una cura a través de la ciudad, creando así un antídoto que salvará a la humanidad.

➤ **Descripción del proyecto (Detallada)**

El juego pertenece al género de supervivencia, en este juego el jugador será capaz de controlar al personaje principal el cual iniciará en una ciudad destruida y lleno de zombies, nuestro personaje principal comenzará armado de una pequeña arma, una escopeta y una metralleta, las cuales le servirán para eliminar a los zombies que lo desean atacar, mientras el jugador principal elimine más enemigos irá ganando puntos los cuales le servirán para ir abriéndose paso por la ciudad, mientras nuestro jugador principal vaya avanzando podrá encontrarse con otros tres compañeros los cuales formarán parte de su equipo y se podrán intercambiar entre sí para recuperar vida, también podrá encontrarse con pequeños orbes los cuales le brindarán mejoras

temporales de velocidad, invulnerabilidad, eliminar enemigos de un disparo y hacer el doble de daño. Si uno de los personajes es eliminado, el jugador podrá continuar usando el resto de los personajes, si todos los personajes del grupo son eliminados el juego terminará y se volverá al comienzo. Para que el grupo de personajes pueda ganar, tendrán que recorrer la ciudad infestada de zombies en busca de la cura que causó el desastre en la ciudad.

## ¿QUÉ DISTINGUE ESTE PROYECTO?

- Dificultad.
- Mecánica.
- Animación.
- Arte

### ➤ **Mecánica principal del juego.**

- Al comienzo del juego solo se comenzará con un integrante del grupo.
- Desde el comienzo el jugador comenzará con tres armas distintas.
- Al eliminar enemigos se obtendrán puntos.
- Al eliminar enemigos aparecerán más enemigos en el mapa.
- Se ocupan juntar cierta cantidad de puntos para avanzar a nuevas partes de la ciudad.
- El jugador podrá reclutar a otros tres personajes para formar un grupo de cuatro.
- Se puede intercambiar entre personajes.
- Al intercambiar personajes se recupera la vida.
- El jugador podrá encontrar orbes que le brindarán mejoras temporales.
- Si un personaje del grupo es eliminado este desaparece y se continuará jugando con el resto del grupo.
- Si todo el grupo es eliminado, la partida termina .
- Si la partida termina el juego comienza desde el inicio.
- Para ganar el juego se tendrán que recolectar varias curas (jeringas) para poder ganar.
- Al avanzar el juego, se iniciarán rondas de zombies, entre más alto el número de la ronda más zombies y más dificultad.

# ¿HISTORIA Y JUGABILIDAD?

## ➤ Historia (Breve)

Durante una pandemia zombie que se apodera de Lazy Town, un biólogo con la esperanza de encontrar sobrevivientes buscará preparar una cura a través de la ciudad, creando así un antídoto que salvará a la humanidad.

## ➤ Historia (Detallada)

### ○ <Detalles necesarios>

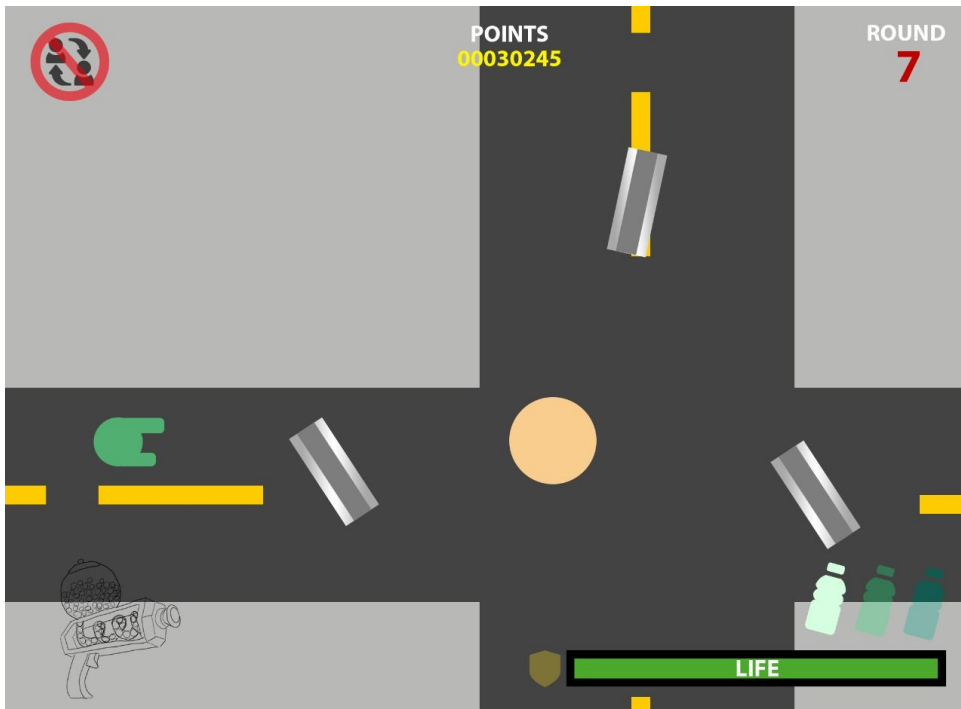
Un día, un virus atacó a los ciudadanos de Lazy town, convirtiéndolos en zombies devora humanos, la mayoría de los habitantes intentó escapar pero no todos lo lograron, fue así como un joven calvo de pantalones rojos armado con tres armas decidió salir en busca de sobrevivientes. En su camino eliminó varias oleadas de zombies pero cuando casi se veía derrotado, un joven de piel oscura y máscara cubre bocas llegó en su salvación, mano a mano formando un equipo, ambos compañeros logran encontrar varias partes de la cura para regresar todo a la normalidad. Pasa el tiempo y los compañeros logran escuchar a una joven de cabello rubio que pide ayuda, ambos se arman de valor y corren a rescatar a la joven abriéndose paso entre la oleada de zombies, una vez la joven es rescata decide formar parte del grupo, los compañeros comienzan a hablar entre ellos y se logran dar cuenta que son los únicos supervivientes, para su sorpresa logran ver a lo lejos a un veterano soldado del ejército, el cual intenta escapar de una oleada de zombies, el grupo de amigos llega para salvarlo y convencerlo de que se una a ellos para buscar las piezas de la cura faltantes. Al llegar casi al final de la ciudad justo donde se encuentra un hospital logran ver la pieza faltante de la cura la cual está rodeada por zombies, todo el grupo corre abriéndose paso para llegar al final y conseguir la cura. Una vez eliminada la oleada de zombies, y haber juntado la última pieza, logran crear la cura del virus. Felices comienzan a eliminar a los zombies restantes para liberar a la ciudad y regresar todo a la normalidad.

### ○ <Resumen sin detalle>

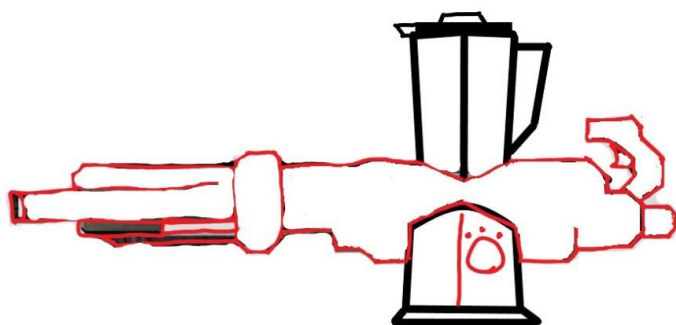
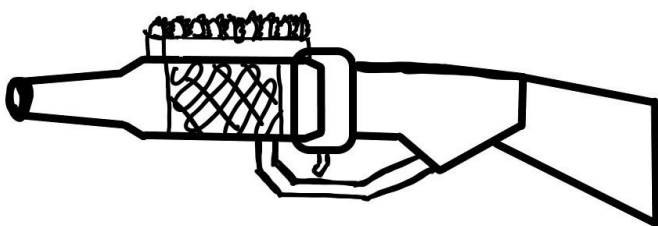
Un grupo de personajes armados que se enfrentan a oleadas de zombies en una ciudad destruida, con el fin de encontrar la cura para

regresar todo a la normalidad.

➤ **Storyboard de niveles.**









### ➤ Jugabilidad (Breve)

#### ○ <Resumen>

El personaje iniciará su aventura en medio de una ciudad consumida por el caos, únicamente acompañado de una pequeña pistola, deberá de recorrer la ciudad para encontrar nuevas armas que logran hacer más daño, formar un equipo con los npc que se encuentran en la ciudad, matar a las hordas de zombies, encontrar las diferentes partes de la inyección para salvar la ciudad y ganar el juego.

### ➤ Jugabilidad (Detallada)

- Al comienzo del juego solo se comenzará con un integrante del grupo.
- Desde el comienzo el jugador comenzará con tres armas distintas.
- Al eliminar enemigos se obtendrán puntos.
- Al eliminar enemigos aparecerán más enemigos en el mapa.
- Se ocupan juntar cierta cantidad de puntos para avanzar a nuevas partes de la ciudad.

- El jugador podrá reclutar a otros tres personajes para formar un grupo de cuatro.
- Se puede intercambiar entre personajes.
- Al intercambiar personajes se recupera la vida.
- El jugador podrá encontrar orbes que le brindarán mejoras temporales.
- Si un personaje del grupo es eliminado este desaparece y se continuará jugando con el resto del grupo.
- Si todo el grupo es eliminado, la partida termina .
- Si la partida termina el juego comienza desde el inicio.
- Para ganar el juego se tendrán que recolectar varias curas (jeringas) para poder ganar.

## ACTIVOS NECESARIOS

### ➤ 3D

#### *Modelos 3D*

- Un zombie repetido hasta el infinito
- 4 personajes controlables
- 2 armas, máximo 3
- Antídotos
- Botiquines
- Orbes de colores para los buffs
- Entorno: Edificios, cajas, barriles, hidrante, barreras de cemento, botes de basura, carros (1 civil, 1 de policía)

### ➤ Sonido

<Lista de sonidos (ambientales) >

Menú:

- Sonido de selección.
- Canción de fondo.

Nivel:

Música ambiental

- Sonidos de disparo para cada arma
- Gruñidos de zombies
- Ruido al recolectar items

## ➤ Código

<Scripts Personaje (Controlador) >

- Player.cs
- Bullet.cs
- Character3D.cs
- CollectableObject.cs
- FollowPlayer.cs

<Scripts Ambientales >

- SoundManager.cs
- GameManager.cs
- GameOver.cs
- NPC.cs
- ObjectPooler.cs
- Obstacle.cs
- PauseMenu.cs
- SimpleCameraController.cs
- SoundManager.cs
- TextBoxDialogue.cs

<Scripts Enemigos >

- GroundsEnemy.cs
- AirEnemy.cs
- Enemy
- EnemySpawner.cs

#### <Scripts Mejora temporal>

- Buff.cs
- CollectedBuff.cs
- DamageBuff.cs
- DefenseBuff.cs
- InstakillBuff.cs
- SpeedBuff.cs

#### <Scripts Inventario>

- Consumable.cs
- HealthPotion.cs
- Item.cs
- Medkit.cs
- MedkitUse.cs
- Potion.cs

### ➤ Animación

#### <Animación del personaje >

Movimiento de correr.  
Movimiento de descanso.  
Movimiento de muerte.

#### <Animación del enemigo>

Movimiento de correr.  
Movimiento de descanso.  
Movimiento de muerte.

## OBJETOS

### <Objeto 1: Diseño de elementos & personaje>

Diseño de personajes.

Diseño de zombie.

Diseño Elementos ambientales.

### <Objeto 2: Escenario>

Diseño del nivel.

### <Objeto 3: Incorporación de funciones >

Programación del funcionamiento.

Programación de animaciones.

Programación de UI.

Programación de sonido y música.

## GLOSARIO

➤ **Check point.** Es un punto de guardado en el progreso del mismo, la traducción literal al español latino es de Punto de revisión.

➤ **Hardware.** Es la parte física de un ordenador o sistema informático. Está formado por los componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos, tales como circuitos de cables y luz, placas, memorias, discos duros, dispositivos periféricos y cualquier otro material en estado físico que sea necesario para hacer que el equipo funcione.

➤ **UI (Interfaz de usuario)** La interfaz de usuario o UI es el conjunto de elementos de la pantalla, la cual permite al usuario interactuar con un sitio y/o página.